UPGRADE KIT

TOUR OF DUTY

IMPERIAL PURSUIT™

STAR WARS X-WING

von
Lawrence Holland
& Edward Kilham



X-Wing UPGRADE KIT

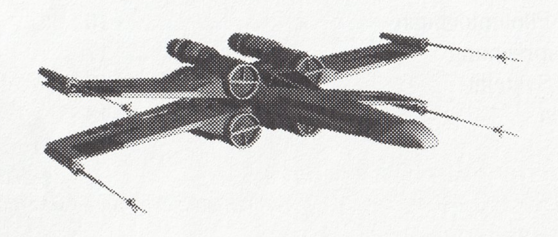
INHALT



UPGRADE KIT

Die Zerstörung des Todessterns stellte einen überwältigenden Sieg für die Allianz der Rebellen dar, doch zu welchem Preis! Die Basis auf Yavin wurde vom Imperium entdeckt und der Vergeltungsschlag ist sicher. Nun beginnt für die Allianz eine neue Aufgabe: die Suche nach einer neuen Basis, die als Ausgangspunkt für großangelegte Angriffe auf das Imperium dienen soll. Doch viele Gefahren lauern in der Tiefe des Weltraums...

Willkommen zurück! Wir hoffen, daß Ihr Urlaub erholsam war. Doch nun zu den Fakten. Die Basis auf Yavin ist bereits fast vollständig evakuiert, und Ihre Aufgabe wird es sein, einen sicheren Ort für den neuen Stützpunkt zu finden. Diese Broschüre enthält alle wichtigen Informationen, die Sie diesem Ziel näherbringen könnten. Wie alle anderen Informationsmaterialien ist auch diese Broschüre streng vertraulich und die unautorisierte Nutzung oder der Besitz gilt als Hochverrat.





Ladeanweisungen

Die Installation der Disketten auf Ihrer Festplatte

Um die Disketten von X-Wing Kampfeinsatz: Imperiale Verfolgung auf einer Festplatte zu installieren, booten Sie zuerst Ihren Rechner. Weitere Schritte:

1. Legen Sie "Disk 1" in Laufwerk A: oder B:.
2. Tippen Sie a: (oder b:) und drücken Sie [Return]. Ihr Computer wird daraufhin mit dem Prompt A:\> (oder B:\>) antworten.
3. Geben Sie INSTALL ein und drücken Sie [Return].
4. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
5. Um die neuen Missionen zu spielen, starten Sie X-Wing in gewohnter Weise.

Missionsbeschreibungen

Wir haben eine Menge Piloten im Kampf gegen den Todesstern verloren, daher sind diejenigen, die es überlebt haben, wirklich von der härtesten Sorte. Nun passen Sie auf. Es ist extrem wichtig, daß wir eine neue Basis finden, doch zuerst müssen wir die Evakuierung des Stützpunktes auf Yavin sicher abschließen.

Beginnen der neuen Missionen

Folgende Schritte sind notwendig, um die neuen Missionen zu spielen:

1. Nach der Registrierung beim Protokolldroiden an Bord der Independence müssen Sie die linke Tür anklicken, um den Raumhafen zu betreten.
2. Klicken Sie den Schreibtisch auf der zweiten Ebene im rechten Bild an.
3. Klicken Sie auf die Pfeilsymbole, bis in der Anzeige FELDZUG IV angezeigt wird.
4. Um die neuen Missionen zu beginnen, müssen Sie jetzt noch die Tür zur Rechten anklicken. (Durch Anklicken des linken Randes gelangen Sie zurück in den Raumhafen.)

Nun werden Sie zur Missionsvorbesprechung gelangen, in der Sie auf die nächste Mission vorbereitet werden. Die Vorbesprechung ist mit denen der vorherigen Touren identisch.

Hinweis: Eine erfolgreich beendete Mission kann als historische Mission erneut geflogen werden.

AUSZEICHNUNGSSCHATULLE

Es scheint, daß Ihre Uniform während der vorherigen Missionen mit Orden und Auszeichnungen geradezu überhäuft wurde. Gut, das ist in Ordnung. Wir haben jedem Piloten eine Auszeichnungsschatulle zugeteilt, in der die neuen Auszeichnungen gesammelt werden.

Ansehen der Auszeichnungsschatulle

1. Klicken Sie am Registrierungsschreibtisch auf die Zeile Verdienste unter der



Piloteninformation. Sie können auch auf das Spind im Zuweisungsbildschirm für die Piloten einer Mission klicken.

2. Wenn Sie die neuen Auszeichnungen betrachten wollen, müssen Sie die Schatulle anklicken. Um von dort zum Spiel zurückzukehren, klicken Sie einmal auf Ende.
3. Um von der Schatulle zurück zur Uniform zu gelangen, klicken Sie einfach auf den Menüpunkt Zeige Uniform.
4. Wollen Sie die Beschreibung einer Auszeichnung lesen, müssen Sie den Mauszeiger auf die jeweilige Auszeichnung bewegen.
5. Um von der Auszeichnungsschatulle ins Spiel zurückzukehren, drücken Sie [Return] oder klicken Sie mit einer Maustaste.

TOP ACE PILOT

Das Fliegen mit einem guten Flügelmann ist genauso wichtig wie die eigenen Flugkünste. Wir haben einen neuen TOP ACE-Piloten zu Ihrer Schwadron abkommandiert. Er ist eine Menge von Einsätzen geflogen, daher können Sie ihn jederzeit als Flügelmann für eine Mission anfordern, wenn Sie jemanden brauchen, der Ihnen gekonnt den Rücken freihält.

Benutzung des TOP ACE-Piloten

Der TOP ACE-Pilot kann als erfahrener Flügelmann, zum Ansehen der Animationssequenzen und zum Fliegen der alten Kampfeinsätze (Unter "Historische Missionen") genutzt werden. Hinweis: Das Fliegen der Missionen und Ansehen der Filmszenen bezieht sich natürlich nur auf die alten Kampfeinsätze der X-Wing Grundversion.

Den TOP ACE-Piloten als Flügelmann nutzen:

1. Klicken Sie im Piloten-Zuweisungsbildschirm auf das Schiff, dem Sie Top Ace zuteilen.
2. Wählen Sie Top Ace aus der Liste der verfügbaren Piloten aus. Sein Bild wird erscheinen und der Name wird gelb hinterlegt. Er ist nun dem gewählten Schiff zugeteilt.

Fliegen eines der drei originalen Kampfeinsätze:

1 Wählen Sie am Registrierungsschreibtisch Top Ace als Piloten.
2. Klicken Sie auf die Tür zur Linken.
3. Um zu den historischen Missionen zu gelangen, klicken Sie auf die Tür in der oberen Mitte des Raumhafens.
4. Wählen Sie die oberen Pfeilsymbole an, bis der gewünschte Kampfeinsatz erscheint.
5. Benutzen Sie die unteren Pfeilsymbole, um eine Mission auszuwählen.
6. Klicken Sie die Tür zur Rechten an, um in den Vorbesprechungsraum zu gelangen. Sie werden nun auf die Mission vorbereitet.



Um Filmsequenzen anzusehen:

1. Wählen Sie Top Ace als Ihren Piloten am Registrierungsschreibtisch.
2. Klicken Sie auf die Tür zur Linken, um in den Raumhafen zu gelangen.
3. Wählen Sie am Schreibtisch in der oberen rechten Hälfte des Bildes ALLE SCHNITTSZENEN.
4. Mit Hilfe der Pfeilsymbole können Sie die gewünschte Animation auswählen.
5. Wenn Sie die Tür zur Rechten anklicken, können Sie sich die Animation ansehen.

Falls der TOP ACE-Pilot unglücklicherweise einmal umkommen sollte, kann er mit den folgenden Schritten wiederbelebt werden.

1. Bestimmen Sie Top Ace als Piloten am Registrierungsschreibtisch.
2. Wählen Sie ÄNDERE PILOT unter der Pilotenbeschreibung.
3. Klicken Sie auf BELEBEN. Die Animationen und Missionen können weiterhin angesehen bzw. gespielt werden, auch wenn die Einstufung des Top Ace-Piloten nun auf FLUGKADETT gesunken ist.

Der Pilot kann allerdings auch mit vollständiger Graduierung wiederhergestellt werden. Bei der Installation der Zusatzmissionen wurde neben der Datei TOPACE.PLT auch eine Sicherheitskopie namens TOPACE.BAK eingerichtet.

1. Im X-Wing Verzeichnis (normalerweise C:\XWING>) müssen Sie eingeben:
   `copy topace.bak topace.plt` und mit [Return] bestätigen.
   Dadurch wird der Spielstand des Top Ace-Piloten mit den ursprünglichen Werten erneut überschrieben.

KAMPFTAKTIKEN

Lieutenant Wedge Antilles hält einige Taktiken bereit, die gegen das Imperium zu wirken scheinen. Beachten Sie sie, denn sie könnten Sie davor bewahren, von einem Laser geröstet zu werden.

Historische Missionen: Diese Missionen wurden nicht zufällig geschaffen. Sie bieten einige sehr realistische Situationen, in denen Sie sich befinden könnten. Fliegen Sie sie und üben Sie gut, bevor Sie sich für einen echten Kampfeinsatz melden.

Schildstärke: Es ist lebenswichtig, daß Sie Ihre Schilde so stark wie möglich halten. Wie Sie wissen, sind die Schiffe der Allianz mit der Möglichkeit ausgestattet, Energien umzuverteilen. Das bedeutet, daß Sie Energie von einem System zugunsten eines anderen verlagern können. Die beste Lösung ist, stets etwas Energie von Ihren Lasern zu den Schilden zu leiten, da sich die Laser schneller laden als die Schilde. Dazu sollten Sie die Schilde auf normaler Stufe laden, die La-



ser aber auf ERHÖHT oder MAXIMAL stellen (F9) und die Energie von dort zu den Schilden zu leiten (Shift-F9), bis diese vollständig geladen sind.

Hauptgegner identifizieren: Das Imperium nutzt bei gezielten Angriffen oft die klassische Scheinangriffstaktik, aber dennoch fällt noch so mancher Pilot darauf herein. Eine Gruppe TIE-Jäger oder Abfangjäger führt einen Ablenkungsangriff aus und hält den Piloten beschäftigt, während die eigentliche Bedrohung von einer anderen Seite auftaucht und das Ziel angreift, das der Pilot so verzweifelt zu verteidigen sucht. TIE-Bomber sind immer eine Bedrohung. Wenn sie auftauchen, können Sie darauf wetten, daß diese nicht dazu da sind, um gegen kleine Raumjäger zu kämpfen.

Sie müssen auch lernen, die Karte zum Entdecken von Angriffsmustern zu benutzen. Wenn Sie eine Gruppe von TIE-Jägern in der Nähe eines unserer Schiffe bemerken, können Sie sicher sein, daß sie es angreifen.

Die Kanonen-Kamera ist eine weitere Möglichkeit, das Geschehen ringsrum besser zu analysieren. Nach einer erfolglosen Mission können Sie in den Filmraum gehen und sich die Mission nochmals ansehen. Plazieren Sie die Kamera nahe des zu beschützenden Objekts und beobachten Sie, wer es angreift. Das Imperium setzt bestimmte Einheiten für einzelne Aufgaben ein. Wenn z.B. die TIE-Bombergruppe Beta eine Fregatte angreift, dann greifen alle Bomber der Gruppe nur diese Fregatte an.

Eine weitere Sache. Admiral Ackbars Shantipole Project hat an der Entwicklung eines neuen Jägers gearbeitet. Er wurde von Slayn und Korpil gebaut und ist ein schwerer Angriffs-Raumjäger. Sie nennen ihn B-Wing und er sollte bald kampftauglich sein. Gut, das war alles. Ziehen Sie Ihre Fliegerkombination an und melden Sie sich im Vorbesprechungsraum. Admiral Ackbar wird Ihnen die Einweisung geben.

Vergessen Sie nicht, die Allianz hängt von jedem von uns ab, und jeder von uns kann das Ende der Tyrannei des Imperiums bedeuten.

Viel Glück... und möge die Macht mit Ihnen sein.

FEHLERBEHEBUNG

DMA-Konflikt: Beim Spielen von X-Wing mit einem Soundblaster oder einer kompatiblen Karte kann der digitalisierte Sound ein- und ausgeschaltet werden, wodurch sofort auf die Festplatte zugegriffen wird. Wenn die Soundkarte und der Festplattenkontroller denselben DMA-Kanal verwenden (normalerweise Kanal 1), kann dies zum Absturz des Systems führen.

Um einen DMA-Konflikt festzustellen und zu beheben, lesen Sie bitte die README-Datei:

1. Geben Sie in Ihrem X-Wing Verzeichnis INSTALL ein und drücken Sie [Return].
2. Wählen Sie READ THE READ.ME FILE und drücken Sie [Return].
3. Lesen Sie Abschnitt IV) Soundblaster



Fortbewegung durch die Missionen: Sollten Sie nach einer erfolgreich beendeten Mission nicht zur nächsten Mission vorrücken dürfen, überprüfen Sie, ob die Optionen Raumjäger-Kollisionen, Verwundbarkeit und unbegrenzte Munition im Originalzustand sind. Wurde eine davon geändert, können Sie nicht vorrücken, bis Sie die Mission mit Kollisionen EIN, Verwundbarkeit EIN und unbegrenzte Munition AUS bestanden haben.

Speicherplatzprobleme: X-Wing benötigt mindestens 571 K RAM freien Speicher, um gestartet werden zu können. Für die Ausgabe von Sprache, Musik und digitalisierten Soundeffekten beläuft sich die Minimalanforderung auf 563 K RAM und mindestens 256 K EMS.

MS-DOS 6.0 unterstützt die Speicherverwaltungseinheit MemMaker. Wie Sie dieses Programm nutzen können, um Ihre Speicherkapazität zu erhöhen, lesen Sie bitte in Ihrem Benutzerhandbuch zu MemMaker.

Sollten Sie mit MS-DOS 5.0 arbeiten, können Sie das dazugehörige EMM386 nutzen. Sie können sich auch eine Bootdiskette erstellen, die die optimale Konfiguration bietet, unter der X-Wing mit digitalisierter Sprachausgabe und Soundeffekten läuft. Zur Anfertigung dieser Bootdiskette nehmen Sie bitte eine formatierte Diskette und legen Sie sie in Ihr Laufwerk A:. Auf dieser Diskette werden die folgenden AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS Dateien gespeichert:

autoexec.bat:

```
prompt=$p$g
path=c:\;c:\dos
```

config.sys:

```
device=c:\dos\himem.sys
dos=high,umb
device=c:\dos\EMM386.EXE 1024
files=20   buffers=20
```

Sie können auf dieser Bootdiskette ebenfalls die entsprechenden Dateien zu Ihrer Soundkarte und Ihrer Maus zufügen, um sicherzustellen, daß diese Peripherien unterstützt werden.

Sollten Sie MS-DOS 5.0 mit einem anderen EMS- Treiber (z. B. QEMM, 386Max etc) benutzen, prüfen Sie bei Schwierigkeiten anhand des Benutzerhandbuches, ob die Installation und Konfiguration korrekt durchgeführt wurden.

Festplattendoppler: X-Wing läuft optimal auf einer Festplatte ohne Kompressionsprogramm. Die Probleme, die mit Kompressionsprogramm auftreten können, sind abhängig von der Art der Programme.

UNSER KUNDENSERVICE

Sollten Sie die Probleme mit dem Spiel nicht lösen können mit unseren Tips am Anfang dieses Kapitels, rufen Sie unseren Kundenservice an. Sie erreichen uns **montags, mittwochs und freitags** von 16.00 bis 18.00 Uhr unter der Telefonnummer: 02131/ 6602111. Ab Oktober 1993 lautet die Telefonnummer 02131/ 965-111. Bitte haben Sie etwas Geduld.



X-Wing

DEUTSCHE KURZANLEITUNG

Willkommen in der Allianz der Rebellen! Dieses Pilotenhandbuch enthält streng geheime Informationen über die Raumjäger der Allianz und ihre Steuerung, Waffensysteme und ihren Einsatz. Um ein Raumjägerpilot zu werden, mußt Du dieses Handbuch so genau studieren, als wenn Dein Leben davon abhinge, denn genau das ist der Fall! Als ein Mitglied der Allianz ist es Deine Pflicht, dafür zu sorgen, daß dieses Handbuch nicht in die Hände des Imperiums oder seiner Agenten fällt. Schütze es mit Deinem Leben! Unerlaubter Besitz oder die Benutzung ohne Genehmigung ist Verrat und wird mit der ganzen Härte des Gesetzes bestraft.

Viel Glück und möge die Macht mit Dir sein!



AN BORD DES KOMMANDOSCHIFFES INDEPENDENCE

Wenn Du erstmal auf der Independence bist, hast Du viele Möglichkeiten. Darin enthalten sind das Testgelände für Piloten, wo Du normalerweise Dein Training beginnst, der historische Kampf, wo Du Deine Fähigkeiten in der Simulation vergangener Schlachten mit dem Imperium verbessern kannst und der Kampfeinsatz FELDZUG, in dem Du in einer Reihe von echten Kämpfen gegen die Truppen des Imperiums eingesetzt wirst. Zwischen den Trainingsflügen und den Missionen kannst Du den FILMRAUM besuchen, um Dir Aufzeichnungen vergangener Flüge anzusehen. Im TECH-RAUM befinden sich die Datenbanken mit detaillierten Informationen über alle auftretenden Raumschifftypen.

Um eine der Möglichkeiten auszuwählen, mußt Du nur den Zeiger der Maus auf das Gebiet, die Tür, die Auswahl oder den Knopf bewegen und anklicken. Sobald sich der Zeiger auf einem möglichen Wahlfeld befindet, werden auf dem Bildschirm zusätzliche Informationen zu diesem Feld angezeigt. Zur Auswahl kannst Du auch die Cursortasten und [Return] benutzen, wenn Dir das lieber ist. Die [Escape]-Taste aktiviert das Spieloptionsmenü.

PILOTENREGISTRIERUNG

Wenn Du einem weiteren Piloten die Möglichkeit geben möchtest, sich einzutragen, mußt Du zuerst zum Registrierungsdroiden zurückkehren, um seine Daten einzulesen.

1. Wähle „REGISTRATUR“ durch Anklicken der untersten Tür rechts im Raumhafen.
2. Gib den Namen des Piloten ein oder wähle ihn aus der Liste. Sobald der Droide die Daten des Piloten vorliegen hat, wähle die Tür links, um den Raumhafen zu betreten.
3. An dieser Stelle kannst Du Dir auch die Daten und Verdienste jedes Piloten ansehen oder ihn löschen.

TESTGELÄNDE DER PILOTEN

Auch bekannt unter dem Namen „LABYRINTH“. Dort wirst Du eine Reihe von Flügen mit steigendem Schwierigkeitsgrad absolvieren. In jeder Missionsbeschreibung wird Dir mitgeteilt, auf welche Weise Du die jeweilige Mission erfolgreich beenden kannst. Vergiß nicht, daß die Gatter und Plattformen nur holographische Projektionen sind, mit denen Du ohne Gefahr zusammenstoßen kannst. Deine Wertung bezieht sich auf die Zeit, die Du benötigt hast, die durchflogenen Gatter und die Zahl der zerstörten Ziele.

1. Wähle „ZU DEN TRAININGSFLÜGEN“ im Raumhafen, indem Du auf die linke Hangartür klickst.
2. Wähle Dein Raumschiff und den Schwierigkeitsgrad im Bereitschaftsraum.
3. Durch Anklicken des Sichtfeldes kannst Du Dir die Grüße, Höchstwertungen und die verschiedenen Animationen von Raumjägern der Rebellen ansehen. Das Anklicken des Textbereichs erneuert die Anweisungen auf dem Sichtfeld.
4. Wähle die Tür zur Rechten, um das Labyrinth zu betreten („FELDZUG STARTEN“). Wenn Du zum Raumhafen zurückmöchtest, wähle die linke Tür.
   Du wirst nun mit Deinem gewählten Raumjäger durch einen bestimmten Kurs fliegen. Er ist dazu angelegt worden, Deine Fähigkeiten im Manövrieren durch Gatter und dem Abschießen von Zielen im dreidimensionalen Raum zu testen. Es gibt insgesamt acht Schwierigkeitsstufen für jeden Raumjäger. Für das erfolgreiche Absolvieren von jeweils acht Kursen gibt es ein Flugabzeichen.
   Du wirst eine Zusammenfassung Deiner Leistung im Abschlußgesprächsraum erhalten.



HISTORISCHER KAMPF

Der historische Kampf ist sehr nah an der Realität. Dort kannst Du Deine Flugkünste weiter verfeinern und Dich mit den imperialen Streitkräften in bereits geschlagenen Schlachten erneut messen. Achte besonders auf die imperialen Taktiken. Durch das Fliegen in diesen historischen Schlachten kannst Du Dir eine Reihe von Kampftaktiken zulegen, die Du später im echten Kampf gut gebrauchen können wirst, um Deine Gegner zu schlagen.

1. Wähle „HISTORISCHER KAMPF" im Raumhafen durch Anklicken der mittleren Tür.
2. Wähle Deinen Raumjäger und eine Mission aus.
3. Durch Anklicken des Sichtfeldes kannst Du Dir die Grüße, Höchstwertungen und die verschiedenen Animationen von Raumjägern der Rebellen ansehen. Das Anklicken des Textbereichs erneuert die Anweisungen auf dem Sichtfeld.
4. Wähle die Tür zur Rechten, um an der Vorbesprechung teilzunehmen („EINSATZBESPRECHUNG"). Wenn Du zum Raumhafen zurückmöchtest, wähle „ZURÜCK ZUM RAUMHAFEN".
5. Eine Beschreibung Deiner Mission wird gezeigt. (Weitere Informationen findest Du im Abschnitt „Einsatzbesprechung der Missionen")
6. Um zum Pilotenquartier zu gelangen, mußt Du auf die Tür zur Rechten klicken. Die linke Tür dient als Ausgang, falls Du wieder zurückgehen möchtest.
7. Du beginnst Deine Mission, indem Du im Pilotenquartier auf den Raumjäger-Startplatz klickst („MISSION BEGINNEN"). Du kannst aber auch die Spindtür anklicken, um Dir die Auszeichnungen „VERDIENSTE" oder das Piloten-Logbuch anzusehen. Zurück zur Missionsbesprechung kommst Du durch Anklicken des Helms („EINSATZBESPRECHUNG").

   Wenn Du „MISSION BEGINNEN" gewählt hast, befindest Du Dich nun in Deinem Raumschiff und fliegst die gewählte Mission. Nach jeder Mission folgt eine Abschlußbesprechung.

KAMPFEINSATZ

Erfolgreiche Raumjägerkadetten werden zu Flugoffizieren befördert und dürfen sich für ihren ersten Kampfeinsatz melden. Der Erfolg der Rebellion hängt an der Leistung jedes Einzelnen. Als Raumjägerpilot wirst Du eine kritische Rolle im Kampf gegen das Imperium spielen. Es wird empfohlen, aber nicht verlangt, daß Du die Kampfeinsätze in der vorgegebenen Reihenfolge fliegst.

1. Wähle den Schreibtisch rechts im Raumhafen, um Dich für einen Kampfeinsatz zu melden. Um in einem bereits begonnenen Einsatz weiterzufliegen, mußt Du



die Hangartür hinter dem Tisch anklicken.

2. Am Schreibtisch kannst Du solange auf die Pfeilsymbole klicken, bis die Mission angezeigt wird, die Du fliegen möchtest.
3. Um die gewählte Mission zu beginnen, mußt Du die Tür hinter dem Schreibtisch anklicken. Andernfalls kannst Du den Schreibtisch wieder verlassen, indem Du links „AUSWAHL VERLASSEN" auswählst.
   Nun gelangst Du genau wie bei den historischen Missionen zur Vorbesprechung. Die Besprechungsprozedur ist identisch.

Hinweis: Eine erfolgreich abgeschlossene Mission kann als eine historische Mission erneut geflogen werden.

FILMRAUM

Die Möglichkeit, Dir nach und während der Missionen Deine fliegerischen Fähigkeiten anzusehen, ist das wichtigste Hilfsmittel, um Deinen Fortschritt zu beobachten. Du mußt die Flugkamera Deines Raumjägers während des Fluges aktivieren, um einen Film aufzuzeichnen. Dadurch kannst Du Dir nach und während des Fluges die vergangenen Manöver im Filmraum ansehen. Um einen Film später im Filmraum erneut ansehen zu können, muß er am Ende der Mission gespeichert werden. Nutze den Filmraum, um Deine Fehler zu entdecken.

1. An Bord des Sternenschiffes Independence kannst Du den Filmraum durch Anklicken der kleinen Tür in der rechten Mitte des Raumhafens betreten.
2. Wähle den Film, den Du sehen möchtest und klicke auf „LOAD" („Laden"). Sobald ein Film geladen ist, kannst Du die verschiedenen Filmfunktionen durch Betätigen der entsprechenden Tasten benutzen.

TASTE	NAME	FILMFUNKTION
P	PLAY	Startet und stoppt den Film.
R	REWIND	Spult den Film zu Start zurück.
A	ADVANCE	Schaltet den Vorspulmodus ein und aus.
E	ENTER SIM	Hiermit kannst Du im laufenden Film genau an der Stelle weiterspielen. Allerdings kann die Kamera nicht mehr genutzt werden und die Pilotendaten werden nicht verändert.
L	LOAD	Lädt einen neuen Film.
F	FOLLOW/ FREE	Schaltet zwischen Folge- und Freimodus um. Folgemodus: Die Kamera folgt dem Objekt, das in der Kamerapositionsbox gewählt ist. Freimodus: Die Kamera bewegt sich frei im Raum.
C	CAMERA	Wechselt die Kamerapositionen POSITION.



TASTE	NAME	FILMFUNKTION
SHIFT C		Wechselt die Kamerapositionen in umgekehrter Folge.
T	TRACK	Verfolgungsmodus an oder aus. Im Verfolgungsmodus ist die Kamera immer auf das gewählte Objekt gerichtet.
O	OBJECT	Wechselt das verfolgte Objekt.
SHIFT O		Wechselt das verfolgte Objekt in umgekehrter Reihenfolge.
ENTER		Zoomt die Kamera näher heran.
STRG		Zoomt die Kamera weiter heraus.

Statt [Enter] funktionieren auch der linke Mausknopf oder der erste Joystickknopf. Ebenso kann [STRG] durch den rechten Mausknopf oder den zweiten Feuerknopf ersetzt werden.

TECH-RAUM (TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN UND SCHEMATA)

Hier findest Du detaillierte Informationen und Pläne zu allen Arten von Raumschiffen, denen Du begegnen wirst. Diese sollten Dir helfen, den besten Angriffsplan für jede Situation entwickeln zu können.

1. Wähle „TECH-RAUM“ durch das Anklicken der kleinen Tür in der linken Mitte des Raumhafens.
2. Du kannst Dir die verschiedenen Raumschiffe durch Anklicken der oberen Pfeilsymbole ansehen.
3. In Schemazeichnungen kannst Du auch spezielle Schiffssysteme mit Hilfe der Pfeilsymbole auswählen.
4. Um zurück zum Raumhafen zu gelangen, klicke auf die linke Tür.

EINSATZBESPRECHUNG DER MISSIONEN

In der Einsatzbesprechung wird Dir eine Beschreibung der aktuellen Mission gegeben. Diese beginnt mit einer animierten Karte, die die Orte zeigt, an denen die Streitkräfte eingesetzt werden. Die Karte verschiebt und vergrößert sich automatisch zu jedem Objekt und jeder Gruppe, um die Missionsziele erhellt darzustellen. Zusätzlich erscheint ein Text und gibt Dir eine kurze Beschreibung Deiner Mission.

Mit den Schaltern unter dem Sichtfeld kannst Du die Besprechung anhalten, von vorne beginnen oder sie abspielen. Durch Anklicken des Kästchens „SEITE 1 von..“ kannst Du Dich durch die einzelnen Abschnitte fortbewegen.



Weiterhin ist es möglich, durch Anklicken der unteren Links- und Rechtspfeile eine genauere Missionsbeschreibung zu erhalten. Durch Auswählen eines gezeigten Schiffes im Sichtfeld werden weitere Informationen zu ihm ausgegeben.

PILOTENQUARTIER

Du kannst jedem Raumjäger, der Dich in einer Mission begleitet, einen bestimmten Piloten zuweisen. Diejenigen Jäger, die Du nicht selbst mit Piloten versiehst, werden vom Computer mit Neulingen „REKRUTEN“ besetzt. Um Die Mission zu beginnen, mußt Du nur zur Rechten auf „MISSION BEGINNEN“ klicken. Durch Anklicken des Pilotenhelms gelangst Du zurück zum Vorbesprechungsraum. Du kannst ebenfalls verschiedene Fluggruppen anwählen und ihnen Piloten zuteilen. Zugewiesene Piloten werden gelb hervorgehoben und hellgrün innerhalb der gerade aktiven Fluggruppe dargestellt. Dunkelgrün dargestellte Piloten gehören zu anderen Fluggruppen. Graue Pilotennamen zeigen, daß der Pilot zur Zeit nicht im Dienst ist und zu der aktuellen Fluggruppe hinzugefügt werden kann. Durch Anwählen eines gelb hervorgehobenen Pilotennamens wird dessen aktive Zuweisung gelöscht. Dieser Pilot kann nun einer neuen Gruppe und einem anderen Raumjäger zugeteilt werden.

Anwählen eines hellgrünen Pilotennamens aktiviert diesen Pilot und seinen/ihren Jäger.

Dunkelgrüne Piloten können nur geändert werden, indem Du die aktive Fluggruppe wechselst (Durch Benutzung der oberen Links- und Rechtspfeile) bis er gelb oder hellgrün dargestellt wird. Die unteren Pfeilsymbole dienen zum Anwählen weiterer Piloten.

Hinweis: Wenn Du die Optionen „UNBEGRENZTE MUNITION“, „UNVERWUNDBARKEIT“ oder „KEINE RAUMJÄGERKOLLISIONEN“ angewählt hast, wird Deine Pilotenakte durch diese Mission nicht verändert.

VERDIENSTE/PILOTENLOGBUCH

Wenn Du eine Mission erfolgreich beendest, erhältst Du hin und wieder eine Auszeichnung vom Oberkommando. Du erhältst ein Flugabzeichen für jedes Raumschiff, in welchem Du eine komplette Missionsserie durch das Testgelände der Piloten geschafft hast. Simulationsabzeichen gibt es für jede erfolgreiche Historische Kampfmission. Für echte Kampfeinsätze gibt es Kampfauszeichnungen und spezielle Belobigungen. Diese Medaillen werden nur für besonderen Einsatz in der Schlacht vergeben, und zwar von Mon Mothma selbst, der Oberbefehlshaberin der Allianz. Um weiterzugehen, mußt Du die [Return]-Taste oder einen Knopf drücken.



Innerhalb des Logbuch-Ordners kannst Du Dir die Akte Deines aktuellen Pilotens ansehen.

ABSCHLUSSBESPRECHUNG

Nach jeder Mission, die Du überlebt hast, folgt eine Abschlußbesprechung. Dort wird Dir eine Zusammenfassung und Statistik Deiner geflogenen Mission gezeigt. Achte besonders auf die erreichten oder nicht erreichten Missionsziele. Damit eine Mission als erfolgreich beendet gilt, müssen alle Ziele erreicht worden sein. Wenn Du bereit bist, fortzufahren, klicke auf die Tür. Dadurch gelangst Du zurück zum Bereitschaftsraum oder der Einsatzbesprechung.

Durch Anklicken der Pfeilsymbole erhältst Du genauere Informationen zur geflogenen Mission.

NAVIGATIONSSYSTEME

Bordcomputer / R2-Astromech-Droide

An Bord von X-Wing und Y-Wing-Jägern assistiert bei der Navigation, Kommunikation und Schadenseinschätzung eine R2-Astromech-Einheit, bei den A-Wings übernimmt das Microaxial-NavCom-System diese Aufgabe. Die R2-Droiden und Navigationscomputer arbeiten wie ein zweites Besatzungsmitglied. Dadurch wird der Pilot spürbar entlastet, so daß er sich auf die Ziele seines Einsatzes konzentrieren kann, während der Droide bzw. die NavCom-Einheit die Schiffssysteme überwachen. Dein R2-Droide ist besonders bei der Alarmierung über anfliegende Raketen hilfreich. Er wird Dich fragen, ob Du die Rakete anvisieren möchtest.

Drücke die Leertaste, um mit JA zu antworten.

Eine taktische Karte zeigt sowohl Deine und die Position anderer Raumjäger und Raumschiffe als auch die Bezugspunkte eines Sektors, wie Planeten, Satelliten usw. Die R2- / NavCom-Einheit hält außerdem Deine Mission und deren Ziele online und wird sie auf Anfrage anzeigen.

Der Schadensreport wird anzeigen, welches System und welche Teile Deines Raumschiffs beschädigt sind, ob es möglich ist, den Schaden zu reparieren, und wie lange eine Reparatur dauern wird. Als Pilot kannst Du die Reihenfolge bestimmen, in der Reparaturen für jedes System versucht werden.

TASTE	FUNKTION
Leertaste	Bestätigung von Meldungen des Bordcomputers bzw. der R2-Einheit.
M	Aktiviert die taktische Karte.
D	Schadensmonitor.
B	Zeigt die Anweisungen der Einsatzbesprechung.



Kommunikation

Jeder Raumjäger ist über Unterraum-Sender mit allen alliierten Einheiten verbunden und kann direkt mit jedem anderen Piloten seines Geschwaders, Piloten anderer Geschwader und dem Oberkommando der Flotte kommunizieren. Du kannst Anweisungen an andere Piloten geben, indem Du sie anvisierst und einen der folgenden Befehle gibst:

TASTE	FUNKTION
SHIFT H	Ab nach Hause!
SHIFT R	Meldung!
SHIFT E	Ausweichmanöver!
SHIFT W	Warte auf weitere Befehle!
SHIFT G	Volle Energie und greif an!

Befehle, die nur an den Flügelmann gegeben werden können:

SHIFT C	Gib mir Deckung!
SHIFT A	Greif an! (vorher Ziel mit dem MGM anvisieren)
SHIFT I	Ignoriere das Ziel!

Im Gefecht gibt es immer eine Menge Informationen auszutauschen. Daher sind viele Meldungen farbcodiert:

Rot	Andere Rebellen-Piloten.
Blau	R2-Droide oder Bordcomputer.
Grün	Bestätigung und Genehmigung (Antwort).

EINSTELLUNGEN

Der EINSTELLUNGS-Dialog erlaubt Dir, im Gefecht die Konfiguration zu ändern. Es gibt zwei Dialoge: Einen an Bord des Flaggschiffs Independence und einen während des Fluges.

TASTE	FUNKTION
ESC	Beginnt den Options-Dialog.
ALT-C	Kalibriert den Joystick.



Optionsdialog auf dem Flaggschiff Independence:
Musik an/aus
Toneffekte an/aus
Lautstärke für Toneffekte und Musik
Gesprochener Text sichtbar/unsichtbar
Übergänge an/aus
Zurück ins DOS

Optionsdialog während des Fluges:
Musik an/aus
Toneffekte an/aus
Lautstärke für Toneffekte und Musik
Cache-Speicher für den Film an/aus
Speicherangabe für den Film-Cache
Unbegrenzte Munition
Unverwundbarkeit
Erkennen von Zusammenstößen zwischen
dem Spieler und anderen Raumjägern an/aus
Sternenhimmel viel/wenig Details (einschließlich Hyperraum-Details)
Planeten und Galaxien an/aus
Trümmer ein/aus
Detail-Auflösung des Raumjägers
Oberflächenstruktur und Markierungen auf Raumschiffen an/aus
Digitaler Sound an/aus (Digitale Toneffekte)
Antriebsglühen an/aus
Raumschiffdetails (einschließlich Explosionsdetails)
Oberflächendetails des Todessterns
Zurück ins DOS

CREDITS

Projektleitung und Design:	Lawrence Holland und Edward Kilham
3D Polygon Programmierung:	Peter Lincroft
Programmierung der Cinematic Engine:	Edward Kilham
Programmierung der Mission AI:	Lawrence Holland
Hintergrundgestaltung:	Jon Knoles und Jim McLeod
3D Animation und Ausführung:	Martin Cameron
Modelle der 3D Flight Engine:	Wade Lady
Zusätzliche Modelle:	Jon Bell und Dan Colon
Musikthema:	John Williams
Zusätzliche Musik und Instrumentierung:	Peter McConnell, Michael Z. Land und Clint Bajakian
Soundeffekte:	Clint Bajakian und Robin Goldstein
Dialogedition:	Clint Bajakian
iMuse™ Electronic Music System:	Michael Z. Land und Peter McConnell
Produktion:	Kalani Streicher und Lawrence Holland
Zusätzliche Produktion:	Wayne Cline
Cheftester:	Dave Wessman und David Maxwell
LucasArts QA Supervisor:	Mark Cartwright
Tester:	Wayne Cline und Mark Cartwright
Missionsdesign:	David Maxwell und Dave Wessman
Marketing:	Mary Bihr
Public Relations Manager:	Sue Seserman
Handbuchautor:	Wayne Cline
Handbuchdesign:	Mark Shepard
Verpackungsdesign:	Terri Soo Hoo
Cover Art:	Martin Cameron
Besonderer Dank:	George Lucas

Deutsche Version:	Softgold Computerspiele GmbH 1993
Projektleitung:	Thomas Brockhage
Zusätzliche Programmierung:	André Bremer, Robin Wöhler
Qualitätssicherung:	Thomas Buchhorn, Schievie
Spielübersetzung:	Thomas Buchhorn, Nils Bote
Handbuchübersetzung:	Jasper Bongertz
Lektorat:	Annette Khartabil
Koordination:	Kristin Dodt
Gestalterische Betreuung:	Oliver Dannat, Jörgen Schlegel
Satz & Lithos:	„schaff'MEISTER...!" Düsseldorf-Ratingen



Notizen

Notizen

